

се, возникающие из-за отсутствия реальной и эффективной производственной практики. Уменьшение учебных часов на изучение непрофилирующих предметов может быть компенсировано за счет применения новых технологий.

Итак, решение задачи заключается в организации курса профессиональной подготовки в рамках программ среднего и высшего профессионального образования с расширенной практической частью.

Брусницына Л.Н.

РОЛЬ ДЕЛОВОЙ ИГРЫ В ФОРМИРОВАНИИ ПОЗНАВАТЕЛЬНОЙ И ПРОФЕССИОНАЛЬНОЙ МОТИВАЦИИ СТУДЕНТОВ ССУЗОВ

Активное обучение — одно из мощнейших направлений современных педагогических исканий. Проблема поиска методов активизации учебно-познавательной деятельности обучающихся остро ставилась в разное время разными авторами. Предлагались самые разнообразные варианты ее решения: увеличение объема преподаваемой информации, ее спрессовывание и ускорение процессов считывания; создание особых психологических и дидактических условий учения; усиление контрольных форм в управлении учебно-познавательной деятельности; широкое использование технических средств.

Значительный интерес в профессиональном образовании представляют активные методы обучения, сущность которых — в создании дидактических и психологических условий, способствующих проявлению интеллектуальной, личностной и социальной активности обучаемых.

Исходя из тщательного анализа процесса подготовки специалиста в учебном заведении (колледж, университет), известный ученый, доктор психологических наук А.А. Вербицкий предложил технологию обучения, назвав ее знаково-контекстной, которая, по его убеждению, может «снять» так называемые «проблемные точки» профессионального обучения, а также прогнозировать процессы развития в сфере профессионального образования.

Согласно А.А. Вербицкому, одна из основных целей профессионального образования — формирование целостной структуры будущей профессиональной деятельности обучаемого в период его обучения. Это означает, что для достижения целей формирования личности специалиста в профессиональном учебном заведении необходимо организовать такое обучение, которое обеспечивает переход, трансформацию одного типа деятельности (познавательный) в другой (профессиональный) с соответствующей сменой потребностей и мотивов, целей, действий, средств, предметов и результатов. Между тем в процессе подготовки специалиста обозначилось явное противоречие между учебной деятельностью и деятельностью профессиональной [1].

Это основное противоречие получило свое выражение в следующих конкретных противоречиях:

- между абстрактным предметом учебно-познавательной деятельности (тексты, знаковые системы, программы действий) и реальным предметом будущей профессиональной деятельности, где знания не даны в чистом виде, а заданы в общем контексте производственных процессов и ситуаций;

- между системным использованием знаний в профессиональной деятельности и «разнесенностью» их усвоения по разным учебным дисциплинам, кафедрам. Усвоение «изолированного» и бессистемного знания не способствует формированию и развитию у студентов интереса ни к самим знаниям, ни к будущей профессиональной деятельности;

- между индивидуальным способом усвоения знаний и опытом в обучении, индивидуальным характером учебной работы студентов и коллективным характером профессионального труда, предлагающим межличностные взаимодействия специалистов, соответствующие формы общения, обмена мнениями, принятия решений и т. п.;

- между вовлеченностью в процессы профессионального труда специалиста на уровне творческого мышления и социальной активности и опорой в традиционном обучении, прежде всего, на процессы внимания, восприятия, памяти в соответствии с широко распространенным представлением об учении как о процессе передачи информации от преподавателя к студентам и формировании посредством этого системы знаний, умений, навыков [1].

Исследования показывают, что в процессе подготовки обучаемого и его активному включению в профессиональную деятельность доминирующим остается предметный контекст будущей профессиональной деятельности (знания, умения, навыки).

Исключается социальный контекст, открывающий пути и возможности вхождения молодого специалиста в коллектив, формирующий умение социального взаимодействия и общения, совместного принятия решений, ответственности за дело, за себя и за других. Следует отметить, что именно социальная сторона адаптации наиболее сложна для выпускника, поскольку в процессе обучения «в лучшем случае научат предметным действиям, а не социальным поступкам».

Между тем педагогической практике известны формы и методы обучения, в которых воссоздается не только предметное, но и социальное содержание будущей профессиональной деятельности: метод анализа конкретных производственных ситуаций и ситуационных задач, деловые игры, проблемные ситуации, научно-исследовательская работа студентов, производственная практика, курсовое и дипломное проектирование. Особая роль среди них принадлежит деловой игре. Являясь создателем контекста будущего труда в его предметном и социальном аспектах, деловая игра предоставляет студенту возможности систематизировать, интегрировать абстрактные знания и трансформировать их в профессиональные, включая реальный процесс подготовки и принятия решений, разработки конкретных проблемных ситуаций и т. п.

В деловой игре обучающийся выполняет квазипрофессиональную деятельность, сочетающую в себе учебный и профессиональный элементы. Знания и умения усваиваются им не абстрактно, а в контексте профессии, налагаясь на канву профессионального труда. В контекстном обучении знания усваиваются не впрок, для будущего, а обеспечивают игровые действия учащегося в реальном процессе деловой игры [3]. Одновременно обучаемый, наряду с профессиональными знаниями, приобретает специальную компетенцию — навыки специального взаимодействия и управления людьми, коллегиальность, умение руководить и подчиняться, следовательно, деловая игра воспитывает личностные качества, ускоряет процесс социализации.

Творческая активность личности в деловой игре стимулируется тем, что игра позволяет ощутить значимость своего «я». Закомплексованность и скованность на основе интереса сменяются

активностью, собранностью. Этот интерес вызывает положительные эмоции, задает творческую направленность личности, увеличивает темпы и результаты эвристического мышления. В процессе игры наиболее полно реализуется один из важнейших принципов воспитания — принцип единства знаний и опыта. Деловая игра насыщает межролевое общение нравственно-психологическим содержанием и самоорганизует деловое сотрудничество [2].

В рамках дисциплины «Настольные издательские системы» специальности 230103 «Автоматизированные системы обработки информации и управления» при освоении программной среды Adobe PageMaker 6.5 проведение зачетных занятий организуется в виде деловых игр с использованием проблемно-поисковых методов — в процессе решения конкретной задачи или проблемы. Знакомство с издательскими системами становится всё более актуально. Понятие информационной культуры весьма многозначно и включает в себя множество видов работы с самой разнообразной информацией, среди которых не последнее место занимает грамотное оформление представляемого материала. Задача преподавателя — дать начальные знания основ издательской деятельности, сформировав при этом информационно-коммуникационные компетенции обучающихся.

Красиво и грамотно оформленный реферат, доклад, газета или журнал — вот что смогут сделать студенты, освоив учебный курс. Журналист, корректор, дизайнер, верстальщик — перечень профессий, с которыми знакомятся студенты при подготовке и создании проектов. В ходе деловой игры каждый учащийся может попробовать свои силы не только в понравившейся профессии, но и в нескольких других видах деятельности.

Издательское дело — творческий процесс, где главенствующее место занимает человек. Обучение в сотрудничестве при проведении деловой игры позволяет формировать и развивать социальные компетенции, определяющие место отдельного студента в коллективе, способность находить общий язык с товарищами при выполнении совместной деятельности. Благодаря общности целей и задач успех того или иного проекта зависит от вклада каждого, что стимулирует индивидуальную ответственность студентов и коллективную ответственность всех. Создаются условия для взаимопомощи и индивидуальной поддержки, для осуществления учебной деятельности каждым учащимся на уровне, соответствующем его индивидуальным способностям, интересам.

Активно развиваются компетенции, реализующие способности к самообразованию, формируются навыки успешной деятельности и продвижения себя на рынке труда; компетенции определяющие владением устным и письменным общением, различными способами художественной выразительности, что позволяет выработать навык самовыражаться и избегать изоляции. В процессе деловой игры вырабатывается владение новыми технологиями, понимание их силы, слабости, критического отношения к средствам массовой информации и рекламе.

Как любая игра, «Издательство» — требует серьёзного подготовительного этапа. Студенты делятся на 3—4 группы по добровольному признаку. Это и будут издательства, цель которых выпустить студенческую газету (тематический журнал, рекламный буклет). Выбор тематики проектов в разных ситуациях может быть различным. В одних случаях эта тематика может выдвигаться преподавателем с учетом учебной ситуации по своей дисциплине, интересам и способностям обучающихся. В других случаях, тематика проектов может предлагаться и самими студентами, которые, естественно, ориентируются при этом на собственные интересы, не только чисто познавательные, но и творческие, прикладные. В рамках учета межпредметных связей это могут быть проекты: «Интернет: прошлое, настоящее и будущее», «Компьютерные игры», «Экологические катастрофы».

Студенты выбирают название издательства, распределяют должности в соответствии со штатным расписанием, знакомятся с должностными обязанностями, готовят печатный материал, основанный на материалах центральной печати, Интернета и личных впечатлений, для создания полиграфического издания в среде издательской системы Adobe PageMaker 6.5. Затем представители каждой группы объединяются и на зачетном занятии готовят к изданию газету (или журнал, буклет) на основе подготовленных материалов статей, макетов дизайнерских решений. Поскольку выбор профессии — животрепещущий вопрос у выпускников, то к изданию газеты (журнала или буклета) они относятся с особым вниманием. У студентов формируется не только навык пользования компьютерными технологиями, но и объемное представление о профессии с ними связанной.

Во время подготовительной работы студенты дополнительно работают в таких приложениях, как Adode Photoshop, Corel Draw и др. К консультациям по использованию компьютерных

технологий активно привлекаются и сами студенты, на более высоком уровне владеющие необходимыми программами.

Заключительная часть игры — это не столько подведение итогов, сколько анализ причин, обусловивших фактические ее результаты. Система оценивания строится, прежде всего, как система самооценки играющих, а затем — оценки преподавателя-ведущего. Разбор игры преподавателем и рефлексия ее участников по поводу своих навыков на заключительном обсуждении несут основную обучающую и воспитательную нагрузку.

Система оценивания обеспечивает контроль принимаемых решений и самоконтроль, предполагает содержательную оценку, обеспечивает соревновательный характер игры, позволяет оценивать деятельность и личностные качества участников игры, а также успешность работы игровых групп.

При проведении занятий реализуются следующие цели:

- *образовательная*: актуализация, закрепление и контроль знаний и умений по подготовке печатного издания в среде издательской системы Adobe PageMaker 6.5;

- *развивающие*: реализация коммуникативных, технических и эвристических способностей студентов в ходе проектирования, верстки печатного издания; развитие внимательного отношения к напечатанному тексту и его грамотному оформлению;

- *воспитательные*: формирование навыков работы в коллективе при создании комплексного проекта; содействие формированию представлений, обеспечивающих понимание и оценку прекрасного в труде и общении.

Участие в такого рода проектах дает студентам возможность реализовать свой творческий потенциал в одном из направлений — в роли журналиста, дизайнера или верстальщика.

Игра — уникальное средство обучения, воспитания и развития. Учащийся запоминает не только полученную в ходе интеллектуального творчества новую для себя информацию, но и общее эмоциональное состояние «открытия», радость созидания, переживание ситуации успеха. У него формируется установка на привлекательность творческой исследовательской работы.

Использование деловых игр в учебном процессе позволяет задать предметный и социальный контексты профессиональной деятельности, определить условия развития теоретического и практического мышления студента, его способности работать в коллективе, инициативы, ответственности.

Системное усвоение предметных и социальных умений в процессе деловой игры способствует развитию творчески активной, профессионально и социально компетентной личности специалиста новой формации, удовлетворяющей требованиям времени.

Литература

1. Буланова-Топоркова, М.В. Педагогика и психология высшей школы: учеб. пособие для вузов [Текст] / М.В. Буланова-Топоркова, А.В. Духавнева, Л.Д. Столяренко; под ред. М.В. Булановой-Топорковой. — Ростов н/Д : Феникс, 2002. — 544 с.
2. Ершова, А.П. Режиссура урока, общение и поведение учителя : пособие для учителей [Текст] / А.П. Ершова, В.М. Букатов. — 3-е изд., перераб. — М. : МПСИ : Флинта, 2006. — 336 с.
3. Столяренко, Л.Д. Педагогическая психология для студентов вузов [Текст] / Л.Д. Столяренко. — Ростов н/Д : Феникс, 2004. — 256 с.

Вазина К.Я.

МЕСТО И РОЛЬ РЕФЛЕКСИИ В САМОРАЗВИТИИ ЧЕЛОВЕКА

Говоря о технологиях научения человека владению механизмами духовного саморазвития, методологически важно еще раз подчеркнуть ведущую роль сознания в этом процессе. Она определяется, в первую очередь, тем, что человек по своей вселенской сущности является фракталом Высшего Сознания, Творца, и, следовательно, именно сознание определяет развитие материальной «оболочки» человека (подобно тому, как материальное есть производное от идеального, духовного в устройстве Вселенной), а не наоборот. С этой точки зрения особое значение приобретает сознание, направленное на осмысление собственного развития человека, всех определяющих его внешних и внутренних факторов, на управление всеми процессами — психическими и физическими, которые обеспечивают саморазвитие человека. Без такого осознанного, целенаправленного самоосмысления жизнедеятельности, которое называется рефлексией, саморазвитие человека невозможно в принципе. Никто извне, со стороны не сможет ни «запустить» механизмы саморазвития человека, ни управлять ими — только он сам, через свое собственное сознание.